ぎゅわんぶらあ

自己中心派

麻雀ゲーム

麻雀ゲーム『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の、登場キャラクターである。卓を囲むお友だちを決めるとき、ひと目で全個性がわかってしまう！ という便利さ。ご使用ください。

持杉ドラ夫

運Ａ、血液型AB、技術Ａ、総合ランクＡ。このメンバーではダントツの強さ。テクニックも一流である。

律見江ミエ

運Ａ、血液型Ｂ、技術Ｂ、総合ランクＢ。打ち方はマイペース。ヒキが強く、リーチを好む。要注意人物。

店野真澄太

運Ｄ、血液型Ａ、技術Ｂ、総合ランクＤ。オーソドックスな打ち手。攻守のバランスはいいが、少々弱気。

迷彩レディー

運Ｂ、血液型Ｂ、技術Ｂ、総合ランクＢ。迷彩を作って他家を惑わす。律見江ミエの実のお姉さんなのだ。

ゴッドハンド

運 超Ａ、血液型？、技術Ｅ、総合ランクＡ。無駄ヅモ、連荘阻止でガタガタ。自分のツモのみでアガる。

タコ宮内

運Ｂ、血液型Ｏ、技術Ｅ、総合ランク？まったく理解できない。場を乱す。が、ヒキは強かったりして。

中島ハコ

運Ｄ、血液型Ａ、技術Ｃ、総合ランクＤ。純チャン、チャンタなどを好む。ダマテン、狙い打ちの傾向。

貧乏おやじ

運Ｅ、血液型Ｏ、技術Ｃ、総合ランクＥ。ツキなし、腕なし。強くない。ほっておいても沈んでいく……。

北家拳士郎

運Ｃ、血液型AB、技術Ｃ、総合ランクＣ。メンゼンが基本。高い役を狙う。リーチをかけてきたら要注意。

クリスチーネ・Ｍ

運Ｃ、血液型Ａ、技術Ｃ、総合ランクＣ。大物手指向。アガリの役がだんだん高くなっていく打ち方だ。

オクトパシーふみ

運Ｂ、血液型Ｂ、技術Ｄ、総合ランクＣ。ホンイツ大好き。日本タコ友の会の会員ナンバー001。タコ。

謎のじいさん

運Ｄ、血液型AB、技術Ｂ、総合ランクＣ。テクニックはあるが運はない。が、推理力はかなりのものだ。

MSXマガジン11月号特別付録

昭和63年11月１日発行（毎月１回１日発行）第６巻 第11号 通巻60号

ミラクル得点計算表だ!

やっぱり、麻雀の得点計算は正確に行ないたいものだね。
そういうときには、この下敷きのウラ。十二分に活用あれ。

●得点計算式

(組み合わせの点＋アガリの点＋{20 or 30})×役×4×{4……子 / 2×3…親}

東 南 西 北

正式には、こういう式。しかし、いちいちこんな式を考えているのはめんどうくさいので、表にて計算しましょ。

●組み合わせの点

		副　底	20
		門前聴牌栄和の場合の副底	30
		組み合わせかた	点
中張牌		順子	0
		対子	0
	刻子	明刻	2
		暗刻	4
	槓子	明槓	8
		暗槓	16
么九牌	対子	老頭牌・客風牌	0
		荘風牌・門風牌・三元牌	2
		連風牌	4
	刻子	明刻	4
		暗刻	8
	槓子	明槓	16
		暗槓	32

●荘風牌とはその場の風牌●門風牌とは自分の風牌●客風牌は、荘風牌、門風牌のいずれでもない風牌●連風牌とは、その場の風と、自分の風が重なった場合の風牌。

●アガリの点

聴牌	アガリかた		点
リャンメン	ツモ		2
	ロン		0
カンチャン	ツモ		4
	ロン		2
ペンチャン	ツモ		4
	ロン		2
タンキ	数牌・客風牌	ロン	2
		ツモ	4
	荘風牌・門風牌・三元牌	ロン	4
		ツモ	6
	連風牌	ロン	6
		ツモ	8
シャボ	中張牌	ロン	2
		ツモ	6
	么九牌	ロン	4
		ツモ	10

●タンキ、シャボの場合は、組み合わせの点を含んでいる●嶺上開花のツモリ点は0点。●門前ピンフツモアガリの場合は、ツモリ点は0とする。

●親のロンのときの点数

合計点	一飜	二飜	三飜	四飜
20	—	2,000	3,900	7,700
22～30	1,500	2,900	5,800	11,600
32～40	2,000	3,900	7,700	12,000
42～50	2,400	4,800	9,600	12,000
52～60	2,900	5,800	11,600	12,000
62～70	3,400	6,800	12,000	12,000
72～80	3,900	7,700	12,000	12,000
82～90	4,400	8,700	12,000	12,000

●親のツモのときの点数

合計点	一飜	二飜	三飜	四飜
20	—	700	1,300	2,600
22～30	500	1,000	2,000	3,900
32～40	700	1,300	2,600	4,000
42～50	800	1,600	3,200	4,000
52～60	1,000	2,000	3,900	4,000
62～70	1,200	2,300	4,000	4,000
72～80	1,300	2,600	4,000	4,000

●子のロンのときの点数

合計点	一飜	二飜	三飜	四飜
20	—	1,300	2,600	5,200
22～30	1,000	2,000	3,900	7,700
32～40	1,300	2,600	5,200	8,000
42～50	1,600	3,200	6,400	8,000
52～60	2,000	3,900	7,700	8,000
62～70	2,300	4,500	8,000	8,000
72～80	2,600	5,200	8,000	8,000
82～90	2,900	5,800	8,000	8,000

●子のツモのときの点数

合計点	一飜	二飜	三飜	四飜
20	—	400	700	1,300
22～30	300	500	1,000	2,000
32～40	400	700	1,300	2,000
42～50	400	800	1,600	2,000
52～60	500	1,000	2,000	2,000
62～70	600	1,200	2,000	2,000
72～80	700	1,300	2,000	2,000

●満貫以上の得点

		親	子
3飜70符または4飜40符～5飜	満貫	親　12,000点	子　8,000点
6～7飜	ハネ満	親　18,000点	子　12,000点
8～10飜	倍満	親　24,000点	子　16,000点
11～12飜	三倍満	親　36,000点	子　24,000点
13飜以上	数え役満	親　48,000点	子　32,000点
	役満	親　48,000点	子　32,000点
	二倍役満	親　96,000点	子　64,000点
	三倍役満	親　144,000点	子　96,000点
	四倍役満	親　192,000点	子　128,000点
	五倍役満	親　240,000点	子　160,000点
	六倍役満	親　288,000点	子　192,000点

アガったあ！　では計算していきましょう。組み合わせの点とアガリの形の点を算出し、たし算しましょう。そうしたら、それに副底……つまり、ロンアガリなら20点、門前でのツモアガリなら30点を加算。合計点が出たら、手役の飜数に応じて表から自分の点数を導き出しましょう。子のツモのときは、親からはその2倍をもらってください。